

SEIKO
セイコーオーツデジタル
ストップウォッチ
取扱説明書
INSTRUCTION
S140

このたびはセイコーデジタルストップウォッチ S140をお買い上げいただきありがとうございました。ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みのうえ正しくご愛用くださいますようお願い申し上げます。なおこの取扱説明書はお手もとに保存し、必要に応じてご覧ください。

セイコー株式会社

本 社 東京都中央区京橋 2 丁目6番21号 〒104-8331

セイコー 製品について、修理その他のご相談は、「お買い上げ店」でうけたまわっております。
なお、ご不明の点は下記へお問い合わせください。

「セイコー株式会社 お客様相談室」
〒104-0001 東京都中央区京橋 2-7-16 (03)3535-2211
〒550-0013 大阪市西区新町 14-24 (大阪西一番生命ビル) (06)6538-6541

株式会社 セイコーサービスセンター お客様相談係
〒900-0061 札幌市中央区南一条西 7-204 (札幌スカイビル) (011)231-0615
〒980-0021 仙台市青葉区中央 2-7-28 (セイコー仙台ビル) (022)227-4171
〒461-0048 名古屋市東区矢田南 3-3-12 (052)723-8006
〒730-0037 広島市中区中町 7-16 (ボレスター広島) (082)248-1020
〒810-0801 福岡市博多区中洲 5-1-22 (松金ビル) (092)271-2538

1FEATURES

SEIKO Digital Stopwatch Cal. S140 features a frequency measuring function that calculates and displays the frequency of an activity per minute such as the number of strokes in rowing and swimming. It is also equipped with a memory function that stores the measurements and a large-sized three-row display panel that can display the split time, lap time and total elapsed time or lap time in progress at the same time in separate rows. In addition, the stopwatch is water resistant and withstands up to 10 bar. Therefore, it is suitable for aquatic sports or use in rainy weather.

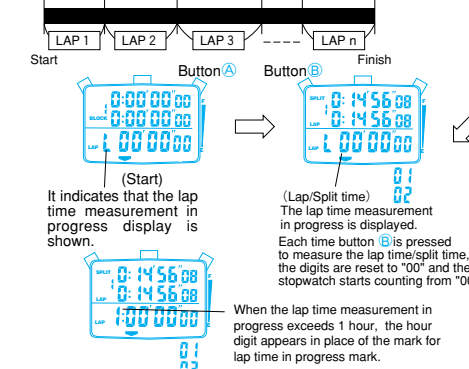
- Frequency measuring function
The frequency of an activity per minute such as the number of strokes in rowing or swimming is automatically calculated only by measuring the time required to make three strokes.
- Large-sized three-row display panel
Total elapsed time or time in progress, split time and lap time are displayed at the same time, and they can be measured successively without releasing split or lap time measurement.
- Memory recall function
Up to 300 measurement data can be stored in memory. Measurement data obtained from the start to finish of the measurement is recorded as a block without erasing the data in the previous block, and up to 10 blocks of data can be stored in memory.

This function is very useful for separately keeping the data measured at different time and date.

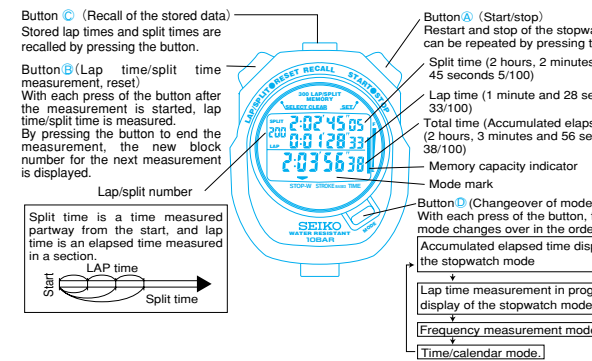
- Besides, the stopwatch is equipped with such convenient functions as ID No. function useful for keeping the data of individual users separately, and memory capacity indicator and fastest lap time recall functions.
- An antibacterial agent is applied to the case surface of the stopwatches.
- It loses its antibacterial effect gradually over time and the effective period differs depending on the conditions of use.
- Time/calendar display
Year, month, date, hour, minutes and seconds can be displayed while the stopwatch and frequency measuring functions are not used.

③How to measure lap time/split time (When the lap time measurement in progress display of the stopwatch mode is used)

Press button **D** to show the lap time measurement in progress display of the stopwatch mode.
Lap time measurement in progress display: While a lap time is being measured, the measurement in progress is displayed.



2HOW TO USE THE STOPWATCH



●Press button **D** to show the Accumulated elapsed time display of the stopwatch mode.

Button **C** (Recall of the stored data)
Stored lap times and split times are recalled by pressing the button.

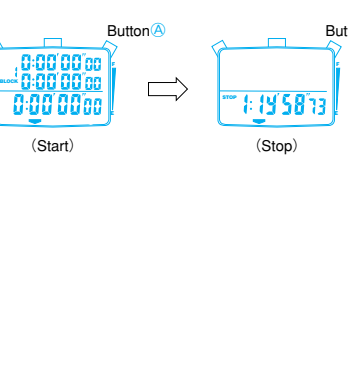
Button **B** (Lap time/split time measurement, reset)
With each press of the button after the measurement is started, lap time/split time is measured. By pressing the button to end the measurement, the new block number for the next measurement is displayed.

Lap/Split number
Split time is a time measured partway from the start, and lap time is an elapsed time measured in a section.

Button **A** (Start/stop)
Restart and stop of the stopwatch can be repeated by pressing the button.

Split time (2 hours, 2 minutes and 45 seconds 5/100)
Lap time (1 minute and 28 seconds 33/100)
Total time (Accumulated elapsed time) (2 hours, 3 minutes and 56 seconds 38/100)
Memory capacity indicator
Mode mark
Button **D** (Changeover of modes)
With each press of the button, the mode changes over in the order of the Accumulated elapsed time display of the stopwatch mode
Lap time measurement in progress display of the stopwatch mode
Frequency measurement mode
Time/calendar mode

3Standard measurement



Press the buttons in the following order: **A**→**A**→**B**

Button **A** (Start)
Button **A** (Stop)
Button **B** (Reset to "00")

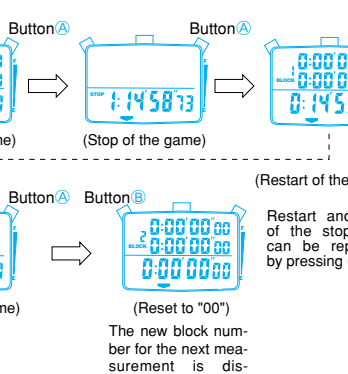
The new block number for the next measurement is displayed with the digits reset to "00".

Button **A** (Start of the game)
Button **A** (Stop of the game)
Button **A** (Restart of the game)

Restart and stop of the stopwatch can be repeated by pressing **A**.

The new block number for the next measurement is displayed with the digits reset to "00".

4Accumulated elapsed time measurement



Press the buttons in the following order: **A**→**B**→**B**...**B**→**A**→**B**

Button **A** (Start)
Button **B** (Split time)
Button **B** (Split time)
Button **B** (Split time)
Button **A** (Stop)
Button **B** (Reset to "00")

The lap time can be measured repeatedly by pressing **B**.

Button **B** (Split time)
Button **A** (Stop)
Button **B** (Reset to "00")

The lap time can be measured repeatedly by pressing **B**.

⑦How to use the memory recall function

- The data obtained in the measurement can be recalled and displayed.
- Up to 100 blocks of data or 300 data can be stored and recalled.
- The stored data is recalled by pressing button **C**. The data is recalled successively if the button is kept pressed.
- The stored data can be recalled while the stopwatch is measuring.

When the stopwatch is stopped	With each press of button C
When the stopwatch is in use	The data is recalled starting from the oldest one.
When the stopwatch is in use	The data is recalled starting from the newest one.
When the stopwatch is in use	The data is recalled starting from the newest one.

Display before recall	Button A	Button B	Button D
Reset	Returning to the display before recall	Clearing the data in memory	Returning to the display before recall
Stopped	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall
Measuring	Stopping the measurement	Measuring lap/split time	Returning to the display before recall

⑧How to use the memory recall function

- The data obtained in the measurement can be recalled and displayed.
- Up to 100 blocks of data or 300 data can be stored and recalled.
- The stored data is recalled by pressing button **C**. The data is recalled successively if the button is kept pressed.
- The stored data can be recalled while the stopwatch is measuring.

Display before recall	Button A	Button B	Button D
Reset	Returning to the display before recall	Clearing the data in memory	Returning to the display before recall
Stopped	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall
Measuring	Stopping the measurement	Measuring lap/split time	Returning to the display before recall

⑨How to use the memory recall function

- The data obtained in the measurement can be recalled and displayed.
- Up to 100 blocks of data or 300 data can be stored and recalled.
- The stored data is recalled by pressing button **C**. The data is recalled successively if the button is kept pressed.
- The stored data can be recalled while the stopwatch is measuring.

Display before recall	Button A	Button B	Button D
Reset	Returning to the display before recall	Clearing the data in memory	Returning to the display before recall
Stopped	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall
Measuring	Stopping the measurement	Measuring lap/split time	Returning to the display before recall

⑩How to use the memory recall function

- The data obtained in the measurement can be recalled and displayed.
- Up to 100 blocks of data or 300 data can be stored and recalled.
- The stored data is recalled by pressing button **C**. The data is recalled successively if the button is kept pressed.
- The stored data can be recalled while the stopwatch is measuring.

Display before recall	Button A	Button B	Button D
Reset	Returning to the display before recall	Clearing the data in memory	Returning to the display before recall
Stopped	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall
Measuring	Stopping the measurement	Measuring lap/split time	Returning to the display before recall

⑪How to use the memory recall function

- The data obtained in the measurement can be recalled and displayed.
- Up to 100 blocks of data or 300 data can be stored and recalled.
- The stored data is recalled by pressing button **C**. The data is recalled successively if the button is kept pressed.
- The stored data can be recalled while the stopwatch is measuring.

Display before recall	Button A	Button B	Button D
Reset	Returning to the display before recall	Clearing the data in memory	Returning to the display before recall
Stopped	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall
Measuring	Stopping the measurement	Measuring lap/split time	Returning to the display before recall

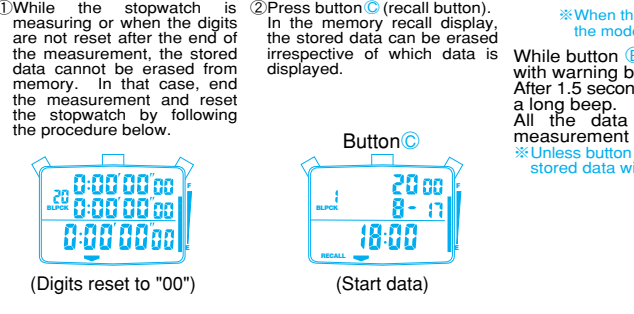
⑫How to use the memory recall function

- The data obtained in the measurement can be recalled and displayed.
- Up to 100 blocks of data or 300 data can be stored and recalled.
- The stored data is recalled by pressing button **C**. The data is recalled successively if the button is kept pressed.
- The stored data can be recalled while the stopwatch is measuring.

Display before recall	Button A	Button B	Button D
Reset	Returning to the display before recall	Clearing the data in memory	Returning to the display before recall
Stopped	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall	Returning to the display before recall
Measuring	Stopping the measurement	Measuring lap/split time	Returning to the display before recall

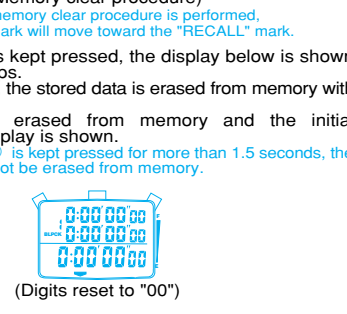
⑬How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



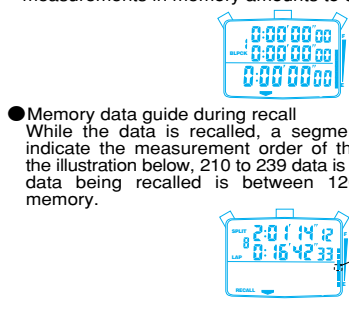
⑭How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



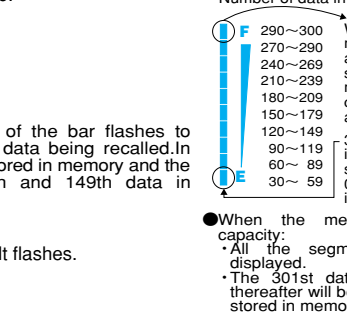
⑮How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



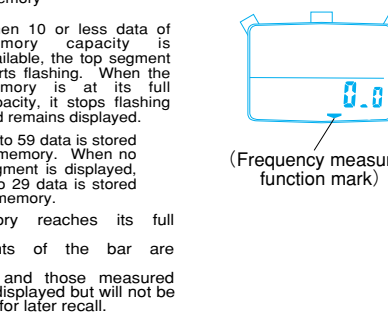
⑯How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



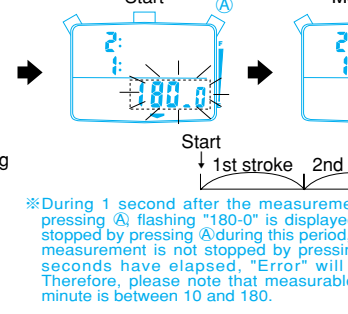
⑰How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



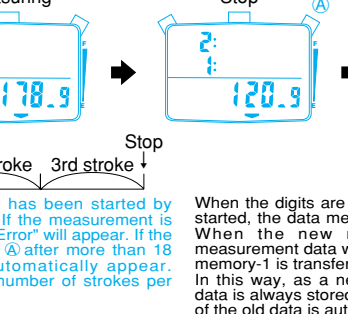
⑱How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



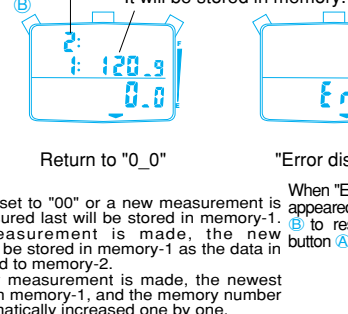
⑲How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



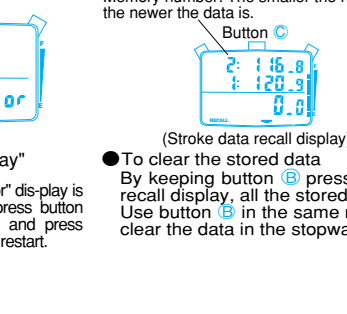
⑳How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



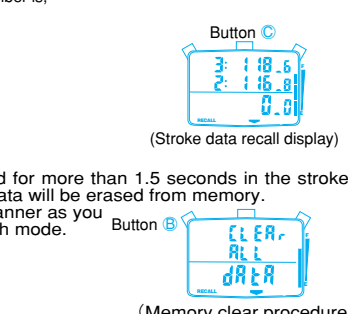
㉑How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.



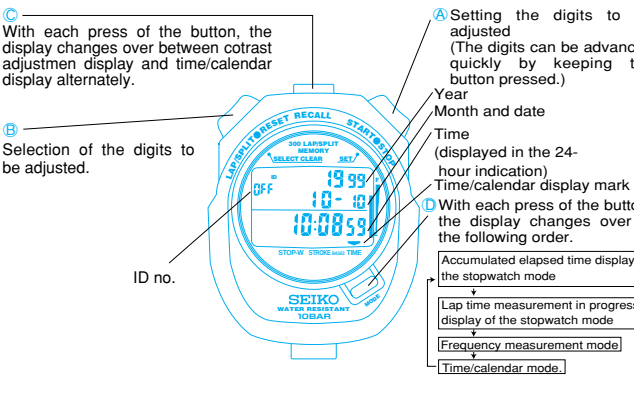
㉒How to use the memory recall function

- The memory clear function is useful in the following cases.
 - a) When the stored data becomes unnecessary.
 - b) When the residual memory is not sufficient for a new measurement.
- Once the following steps are taken to clear the data, all the stored data is erased from memory. The stored data cannot be erased one by one or block by block.

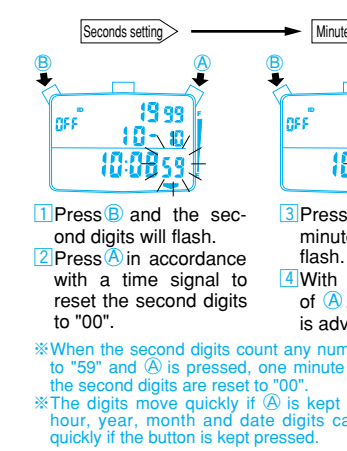


4TIME/CALENDAR DISPLAY

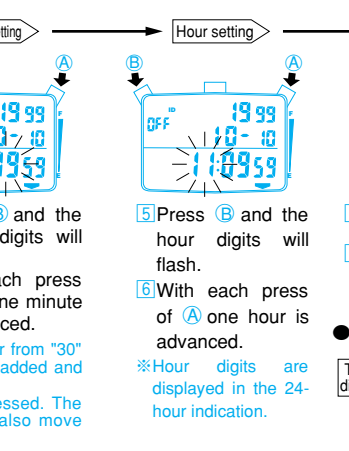
①Display and button operation



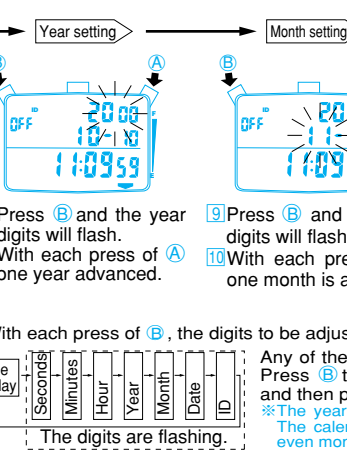
②Time / calendar setting



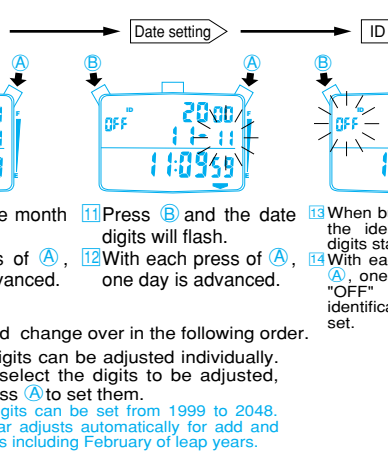
③Adjustment of the contrast of the display



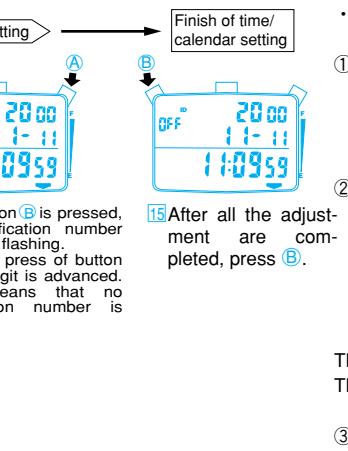
④Remarks on replacement



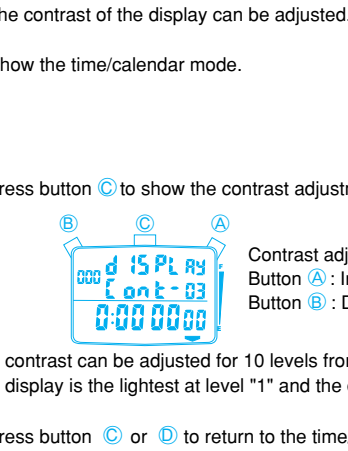
⑤Remarks on after-sales servicing



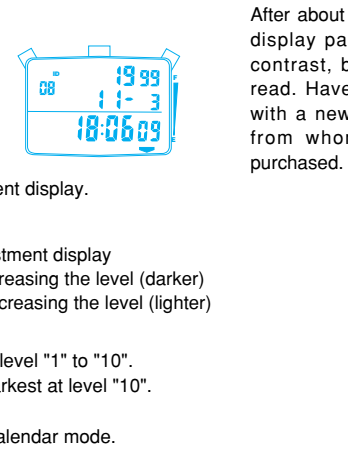
⑥SPECIFICATIONS



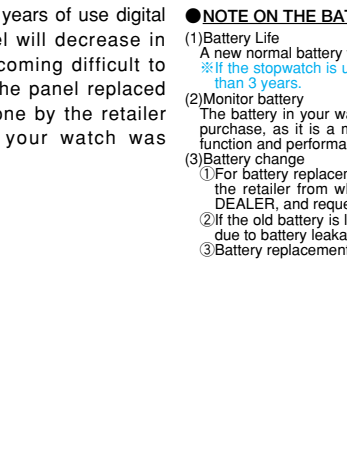
⑦REPLACEMENT



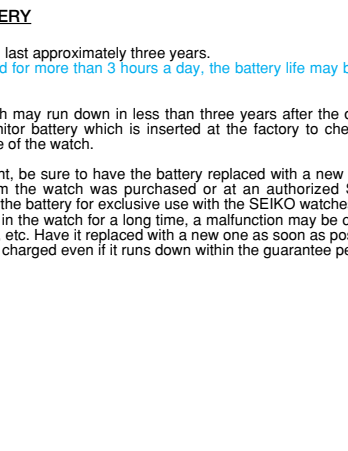
⑧REPLACEMENT



⑨REPLACEMENT



⑩REPLACEMENT



4BATTERY LIFE INDICATOR

When the battery nears its end, flashing battery mark "BATT" is displayed. In that case, have the battery replaced with a new one as soon as possible by the retailer from whom your stopwatch was purchased or an AUTHORIZED SEIKO DEALER. When the battery is replaced with a new one, all the stored data will be erased from memory.

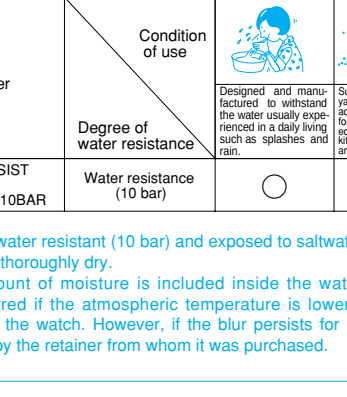
WARNING

CAUTION

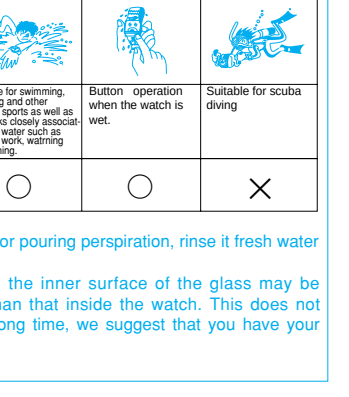
1. Do not remove the battery from the watch.
2. If it is necessary to take out the battery, keep it out of the reach of children.
3. If the child swallows it, consult a doctor immediately as it will adversely affect the health of the child.

1. Never short-circuit, tamper with or heat the battery, or never expose it to fire as it may explode, generate intense heat or catch fire.
2. The battery in your watch is not rechargeable. Never attempt to recharge it, as this may cause battery leakage or damage to the battery.
3. If the watch is left in a temperature below +5°C or above +35°C for a long time, the battery leakage may result, causing the battery life to be shortened.

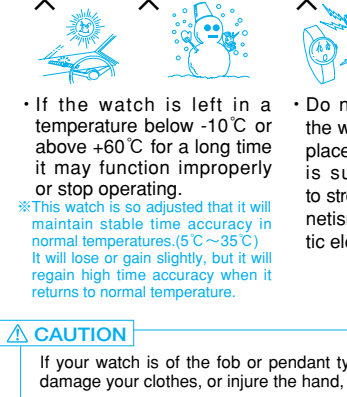
⑪How to use the memory recall function



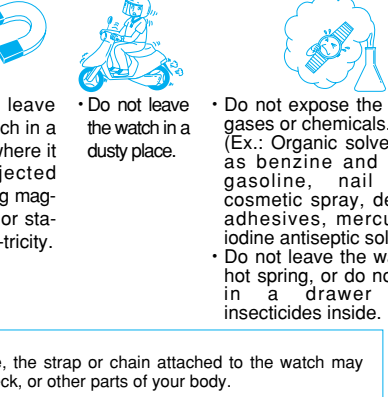
⑫How to use the memory recall function



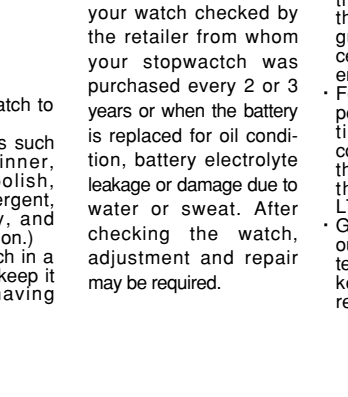
⑬How to use the memory recall function



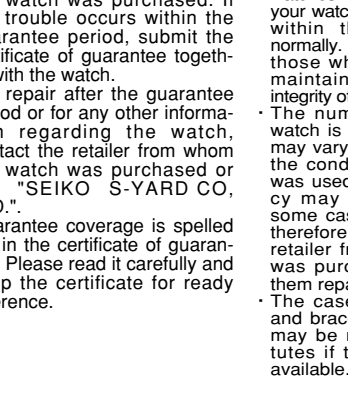
⑭How to use the memory recall function



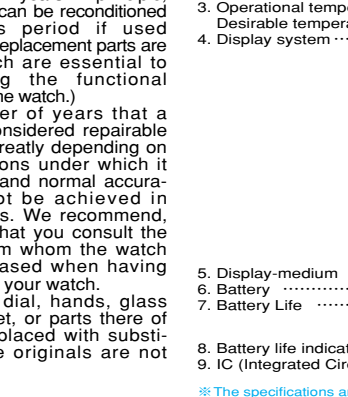
⑮How to use the memory recall function



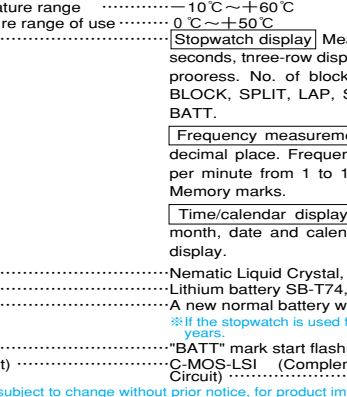
⑯How to use the memory recall function



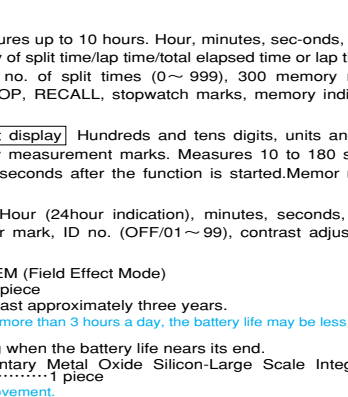
⑰How to use the memory recall function



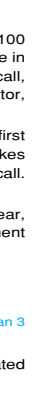
⑱How to use the memory recall function



⑲How to use the memory recall function



⑳How to use the memory recall function



1 時計の主な特徴

- セイコーストップウォッチS140は、1分あたりのピッチ(ストローク数)を簡単な操作で計測し、デジタルで表示する「ピッチ計測機能」付のストップウォッチです。また、スプリット・ラップ・トータルタイム又はランニングラップタイムを同時に確認できる「3段表示の大型パネル」と計測データの「メモリー機能」を備えています。10気圧防水ですので、雨天時や水しぶきのかりやすいスポーツでも安心して使用できます。
- ピッチ計測機能……ボートのオールを漕ぐ動作など、3回分の動作時間をスタート・ストップの2操作で測定することにより、1分間あたりの回数(ピッチまたはストローク数)に換算し表示します。
 - 3段表示の大型パネルを採用……トータルタイム(スタートからの経過時間)又はランニングラップタイム(現在計測中のラップタイム)、スプリットタイム(途中経過時間)、ラップタイム(区間経過時間)を同時に見やすく表示。
 - メモリー機能……300本までの容量を持ち、スタートからストップ/リセットまでの一連のデータを「ブロック」として扱い、前のデータを消すずに別ブロック(最大100ブロック)でメモリーします。データの日別管理に最適です。また、ピッチ計測結果も過去9回分をメモリーし、呼出表示可能です。
 - その他、個人別管理に役立つID設定機能、メモリー使用量インジケータ、最速ラップ呼出機能など便利な機能を盛り込みました。
 - 本体に抗菌材を使用しております。
 - ※経年変化やご使用の状態によって抗菌効果は低下いたします。
 - ストップウォッチを使用しないときにはカレンダー付時計としてもご利用いただけます。

2 ストップウォッチの使いかた ①各部の名称と働き

●ボタン⑩を押してストップウォッチ トータルタイム表示にしてください。

ボタン⑨(リコール)
1回押すごとにメモリーされたラップタイムとスプリットタイムが表示されます。

ボタン⑧(スタート/ストップ)
1回押すごとにスタート・ストップをくり返します。

スプリットタイム(2時間2分45秒05)
ラップタイム(1分28秒33)
トータルタイム(積算タイム)(2時間3分56秒38)
インジケータ
メモリーの使用量を示します。

モードマーク

ボタン⑩(再スタート)
1回押す毎に
ストップウォッチ トータルタイム
ストップウォッチ ランニングラップタイム
ピッチ計表示
時刻・カレンダー表示
に切り替わります。

スピリット・ラップ番号

スプリットタイムはスタートからある区間までの途中経過時間、ラップタイムは区間と区間の経過時間です。

スタート ラップ スプリット

●S140は、「ブロック」方式を採用しており、スタートからリセットまでの計測データをひとつのブロックとしてメモリーします。

各ブロックには、スタート日時が自動的にメモリーされます。

スタートする前にこれから計測する「ブロック」に番号が付きます。

300データ分のメモリーを使いきるまで、計測したデータをメモリーすることができま。

ひとつのブロックでは最低3個のメモリーが必要になります。よって、複数ブロックをメモリーした場合、各ブロック内のラップ/スプリットデータの合計が300になる前にメモリーが満杯になります。

ボタンを押す順序 A→A→B

(スタート) (ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●ストップウォッチがリセット状態、またはストップ状態のとき:
BLOCK1のスタートデータから古い順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 リセット状態の場合)

ボタン⑨

ブロック1のデータ

ブロック2 スタートデータ

ブロック3 スタートデータ

ブロック3 ストップタイム

BLOCK4のリセット表示にもどる

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●メモリーの呼び出しについて

●ピッチ計の使いかた

●インジケータの見かた

●メモリーが満杯になった場合

●メモリー呼び出し中のデータ案内

3 時計・カレンダー表示 ①各部の名称と働き

ランニングラップタイムの計測…最新の区間経過時間を表示させながら区間経過時間を計ります。

スタート LAP1 LAP2 LAP3 …… LAPn ゴール

ボタン⑩を押して、最下段をランニングラップ表示にします。

ランニングラップ (スタート) (ストップ) (リセット)

ボタンを押す順序 A→A→B

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

●タイムの呼び出し方向

ストップウォッチが停止しているとき	ストップウォッチが動いているとき	メモリー呼び出し (リコール) 中のボタン
古い順にタイムを呼び出します	新しい順にタイムを呼び出します	中のボタン

リコール前の状態	ボタン⑨	ボタン⑧	ボタン⑩
リセット	リコール前に戻る	メモリークリア	リコール前に戻る
ストップ	リコール前に戻る	リコール前に戻る	リコール前に戻る
計測中	計測STOP	LAP/SPLIT計測	リコール前に戻る

●ピッチ計の使いかた

●インジケータの見かた

●メモリーが満杯になった場合

●メモリー呼び出し中のデータ案内

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

4 時計・カレンダー表示 ②時刻・カレンダーの合わせかた

●ボタン⑩を押して時刻・カレンダー表示にしてください。

ボタン⑨(コントラスト)
このボタンを押すと、コントラスト調整状態になります。

ボタン⑩(セレクト)
修正箇所の選択に使用します。

年表示
月・日表示
時刻表示
(24時間制で表示されます。)

モードマーク

ボタン⑩(モード切替)
1回押す毎に
ストップウォッチ トータルタイム
ストップウォッチ ランニングラップタイム
ピッチ計表示
時刻・カレンダー表示
に切り替わります。

ID番号

秒合わせ 分合わせ 時合わせ 年合わせ 月合わせ 日合わせ ID合わせ 修正完了

●メモリの消去のしかた

●メモリの呼び出しについて

●インジケータの見かた

●メモリーが満杯になった場合

●メモリー呼び出し中のデータ案内

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

●ストップウォッチが計測中のとき:
新しい順にメモリー内容を表示します。
(例:現在の表示がBLOCK4 ラップ/スプリット計測 3回終了時点の場合)

ボタンを押す順序 A→A→A→A→B

(ゲーム開始) (ゲーム中断) (ゲーム再開)
途中のスタートストップは何回でもくり返せます。

ボタンを押す順序 A→B→B→B→B→A→B

(40km地点) 区間8 スプリットタイム 2時間19分14秒12 最終タイム 2時間11分17秒99
ラップタイム 16分42秒33

(ストップ) (リセット)
新しい次のブロック番号でリセット表示になります。

5 時計・カレンダー表示 ③使用上の注意とお手入れの方法

●防水性能

このストップウォッチは10気圧防水です。

時計の防水表示

使用例	防水の水準
雨や濡れなど日常生活で予想される「水がかかる」程度	○
水仕事(農水産・園芸・洗濯など)やスポーツ(水泳・ヨット・まくりなど)	○
水漏れがついた状態でのボタンの操作。	○
空気を圧入する器具(スキューバダイビング)	×

●マークWATER RESIST
又は
●WATER RESIST 10BAR

※日常生活用強化防水時計の場合、海水に濡した時や大量の汗をかいた後は、真水で洗い、よくふきとってください。

※時計内部にも多少の湿気がありますので、外気の温度が時計内部より低い時、ガラス面にくもりがかかる場合があります。くもりが一時的なものの場合、支障はありませんが、長時間消えない時は、お買い上げ店にご相談ください。

●液晶パネルコントラスト調整

●お取り扱い上の注意

①液晶パネルの交換について

②電池についてのお願いとご注意

●定期点検について

●補修用性能部品について

●アフターサービスについて

●製品仕様

●定期点検について

●補修用性能部品について

●アフターサービスについて

●製品仕様

●定期点検について

●補修用性能部品について

●アフターサービスについて

●製品仕様

●定期点検について

●補修用性能部品について

●アフターサービスについて

●製品仕様

6 電池寿命切れ予兆機能

電池マーク[BATT]が点滅を始めたらず寿命切れ間近ですので、お早めにお買い上げ店またはセイコー取扱店で電池交換をご依頼ください。尚、電池交換いたしますとすべてのメモリーデータは消去されます。

●注意

1. お客様は、時計から電池を取り出さないでください。

2. やむを得ずお客様が時計から電池を取り出した場合は、電池は直ちに幼児の手の届かないところに保管してください。

3. 万が一飲み込んだ場合は、身体に害があるため直ちに医師とご相談ください。

●注意

1. 破裂、発熱、発火などのおそれがありますので、電池を絶対にショート、分解、加熱、火に入れないでください。

2. この時計に使用している電池は、充電式ではないので、充電すると液漏れ、破損のおそれがあります。絶対に充電しないでください。

3. 常温(5℃～35℃)からはずれた温度(下で長時間放置すると、電池が漏洩し、電池寿命が短くなることがあります。

7 電池寿命切れ予兆機能

電池マーク[BATT]が点滅を始めたらず寿命切れ間近ですので、お早めにお買い上げ店またはセイコー取扱店で電池交換をご依頼ください。尚、電池交換いたしますとすべてのメモリーデータは消去されます。

●注意

1. お客様は、時計から電池を取り出さないでください。

2. やむを得ずお客様が時計から電池を取り出した場合は、電池は直ちに幼児の手の届かないところに保管してください。

3. 万が一飲み込んだ場合は、身体に害があるため直ちに医師とご相談ください。

●注意

1. 破裂、発熱、発火などのおそれがありますので、電池を絶対にショート、分解、加熱、火に入れないでください。

2. この時計に使用している電池は、充電式ではないので、充電すると液漏れ、破損のおそれがあります。絶対に充電しないでください。

3. 常温(5℃～35℃)からはずれた温度(下で長時間放置すると、電池が漏洩し、電池寿命が短くなることがあります。

8 電池寿命切れ予兆機能

電池マーク[BATT]が点滅を始めたらず寿命切れ間近ですので、お早めにお買い上げ店またはセイコー取扱店で電池交換をご依頼ください。尚、電池交換いたしますとすべてのメモリーデータは消去されます。

●注意

1. お客様は、時計から電池を取り出さないでください。

2. やむを得ずお客様が時計から電池を取り出した場合は、電池は直ちに幼児の手の届かないところに保管してください。

3. 万が一飲み込んだ場合は、身体に害があるため直ちに医師とご相談ください。

●注意

1. 破裂、発熱、発火などのおそれがありますので、電池を絶対にショート、分解、加熱、火に入れないでください。

2. この時計に使用している電池は、充電式ではないので、充電すると液漏れ、破損のおそれがあります。絶対に充電しないでください。

3. 常温(5℃～35℃)からはずれた温度(下で長時間放置すると、電池が漏洩し、電池寿命が短くなることがあります。

9 電池寿命切れ予兆機能

電池マーク[BATT]が点滅を始めたらず寿命切れ間近ですので、お早めにお買い上げ店またはセイコー取扱店で電池交換をご依頼ください。尚、電池交換いたしますとすべてのメモリーデータは消去されます。

●注意

1. お客様は、時計から電池を取り出さないでください。

2. やむを得ずお客様が時計から電池を取り出した場合は、電池は直ちに幼児の手の届かないところに保管してください。

3. 万が一飲み込んだ場合は、身体に害があるため直ちに医師とご相談ください。

●注意

1. 破裂、発熱、発火などのおそれがありますので、電池を絶対にショート、分解、加熱、火に入れないでください。

2. この時計に使用している電池は、充電式ではないので、充電すると液漏れ、破損のおそれがあります。絶対に充電しないでください。

3. 常温(5℃～35℃)からはずれた温度(下で長時間放置すると、電池が漏洩し、電池寿命が短くなることがあります。

10 電池寿命切れ予兆機能

電池マーク[BATT]が点滅を始めたらず寿命切れ間近ですので、お早めにお買い上げ店またはセイコー取扱店で電池交換をご依頼ください。尚、電池交換いたしますとすべてのメモリーデータは消去されます。

●注意

1. お客様は、時計から電池を取り出さないでください。

2. やむを得ずお客様が時計から電池を取り出した場合は、電池は直ちに幼児の手の届かないところに保管してください。

3. 万が一飲み込んだ場合は、身体に害があるため直ちに医師とご相談ください。

●注意

1. 破裂、発熱、発火などのおそれがありますので、電池を絶対にショート、分解、加熱、火に入れないでください。

2. この時計に使用している電池は、充電式ではないので、充電すると液漏れ、破損のおそれがあります。絶対に充電しないでください。

3. 常温(5℃～35℃)からはずれた温度(下で長時間放置すると、電池が漏洩し、電池寿命が短くなることがあります。

11 電池寿命切れ予兆機能

電池マーク[BATT]が点滅を始めたらず寿命切れ間近ですので、お早めにお買い上げ店またはセイコー取扱店で電池交換をご依頼ください。尚、電池交換いたしますとすべてのメモリーデータは消去されます。

●注意

1. お客様は、時計から電池を取り出さないでください。

2. やむを得ずお客様が時計から電池を取り出した場合は、電池は直ちに幼児の手の届かないところに保管してください。

3. 万が一飲み込んだ場合は、身体に害があるため直ちに医師とご相談ください。

●注意

1. 破裂、発熱、発火などのおそれがありますので、電池を絶対にショート、分解、加熱、火に入れないでください。

2. この時計に使用している電池は、充電式ではないので、充電すると液漏れ、破損のおそれがあります。絶対に充電しないでください。

3. 常温(5℃～35℃)からはずれた温度(下で長時間放置すると、電池が漏洩し、電池寿命が短くなることがあります。